

**PENERAPAN MODEL CETEMEP LEARNING MELALUI POKOK BAHASAN
DEMOKRASI PANCASILA PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN INDONESIA**

Sofiyan & Sukirno

Penulis pertama adalah staf Pengajar pada Program studi Pendidikan Biologi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samudra, Aceh

Penulis kedua adalah Staf Pengajar pada Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samudra, Aceh

Abstraksi

Dalam proses belajar mengajar model pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting, karena penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi akan memperoleh hasil yang baik. Model Cetemep Learning adalah salah satu model yang mudah dilaksanakan karena tidak memerlukan waktu yang banyak dan tidak memerlukan biaya yang mahal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian standar kompetensi pembelajaran mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah dengan model Cetemep Learning pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan Indonesia pokok bahasan Demokrasi Pancasila.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan atau action research, yang menjadi subjek penelitian Mahasiswa Prodi Sejarah semester I (satu) tahun akademik 2013/2014, jumlah subjek merupakan jumlah sample yang ditetapkan mahasiswa unit A yang berjumlah 40 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Cetemep Learning sangat efektif dalam pembelajaran karena dapat membawa ketuntasan belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah pada pokok bahasan Demokrasi Pancasila. Dalam mata kuliah Kewarganegaraan Indonesia, Sejumlah 40 mahasiswa tuntas dalam belajar.

Kata kunci : *Model Cetemep Learning*.

A.Pendahuluan

Untuk mengajar Pendidikan Kewarganegaraan Indonesia dituntut kemampuan dosen dalam mengelola pembelajaran. Karena dosen harus mampu memilih suatu model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan. Apapun alasannya, cara dosen mengajar akan menentukan mau atau tidaknya mahasiswa belajar. Sehingga sudah sepantasnya dosen bekerja keras berusaha mencari kelemahan-kelemahan di dalam mengajar. Kelemahan yang dijumpai, dicari solusi yang tepat sampai ditemukan hasil yang diharapkan. Misalnya masalah-masalah yang sering dijumpai adalah setelah proses belajar

mengajar berlangsung ditemukan masih banyak mahasiswa belum dapat menuntaskan sejumlah Indikator pembelajaran yang telah dirumuskan.

Untuk mencapai nilai yang baik, dosen perlu mengelola pembelajaran dengan model pembelajaran yang relevan. Modal utama dosen harus mampu menguasai beberapa model pembelajaran dan dapat melakukan inovasi sesuai dengan pembelajaran yang diinginkan. Sehingga pembelajaran yang dilaksanakan di kelas untuk setiap materi adalah bervariasi. Dengan cara seperti ini mahasiswa akan lebih semangat melakukan aktivitas belajar. Misalnya, jika setelah memilih materi, dicocokkan dengan teori pembelajaran, disesuaikan dengan model pembelajaran bahkan dapat saja diinovasikan sesuai dengan keinginan dosen yang menyenangkan bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini penulis mencoba melakukan yaitu, suatu inovasi model pembelajaran Cetemep Learning yang artinya Tepat mengingat pengetahuan, inovasi ini diadopsi untuk pembelajaran langsung. Artinya langkah - langkah model pembelajaran langsung sebagian dirobah dan sebagian digunakan untuk melaksanakan penginovasian pembelajaran yang dimaksud. Dengan penginovasian pembelajaran seperti ini penulis mengharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar yang penuh semangat, termotivasi dan dapat menuntaskan nilai standar kompetensi pembelajaran yang dilaksanakan.

B. Rumusan Masalah

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran Cetemep Learning dapat meningkatkan hasil belajar Mahasiswa Prodi Sejarah semester I (satu).

C. Tujuan Penulisan

Penulisan ini bertujuan sebagai salah satu upaya dalam peningkatan mutu pembelajaran mahasiswa dengan Cetemep Learning sebagai hasil dari inovasi pembelajaran.

D. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Hal ini sesuai dengan apa yang dinyatakan Kemmis (dalam Kardi, 2000 : 13) bahwa “ Penelitian tindakan adalah upaya mengujicobakan ide dalam praktek dengan tujuan memperbaiki atau mengubah sesuatu, mencoba memperoleh pengaruh yang sebenarnya dalam situasi tersebut .” Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah unit A yang berjumlah 40 orang.

E. Pembahasan.

Cetemep Learning merupakan suatu model pembelajaran hasil inovasi yang bersasar pada teori- teori belajar model pembelajaran langsung (Direct Instruction). Dimana Mahasiswa belajar dengan cara meniru suatu Model yang didemonstrasikan orang lain. Orang lain yang dimaksud adalah orang yang lebih berkompeten dari mahasiswa itu sendiri, selanjutnya ide pemberian nama Cetemep Learning adalah hasil adopsi yang ditayangkan di televisi pada acara Game Zone.

Dalam acara Game Zone akan diperlombakan sekelompok orang untuk meneruskan pengetahuan atau informasi sebagaimana yang diberikan pada peserta paling depan. Jika informasi yang diteruskan ke teman- temannya paling belakang dengan informasi yang tepat dan dengan waktu yang cepat, maka kelompok tersebut dianggap kelompok yang berhasil meraih kemenangan atau juara.

Berdasarkan acara Game Zone yang ditayangkan Televisi, memberikan semangat yang luar biasa, baik bagi para peserta acara tersebut maupun para pemirsa di rumah. Dengan demikian penulis memiliki suatu ide bahwa semangat permainan tersebut dapat saja diterapkan dalam mengelola pelajaran di Fakultas Keguruan. Dimana mahasiswa pada bangku paling depan harus mampu mengingat pengetahuan dan mengirimkannya secara cepat kepada teman- teman berikutnya ke bangku/ meja paling belakang dengan pengetahuan atau informasi yang benar sebagaimana disebutkan oleh dosennya di depan. Jika pengetahuan yang dapat diingat oleh temannya paling belakang maka dianggap kelompok tersebut dapat mengingat pengetahuan secara tepat dan cepat. Atas dasar permainan ini, didalam pembelajaran penulis memberikan nama singkat Cetemep Learning.

Cetemep Learning adalah hasil inovasi pembelajaran yang diadopsi dari permainan Game Zone yang ditayangkan Televisi. Dimana CE merupakan singkatan dari Cepat, TE adalah singkatan dari Tepat, ME singkatan dari Mengingat, dan P adalah singkatan dari Pengetahuan. Sehingga menjadi satu kalimat yang memiliki arti langsung yaitu Cepat Tepat Mengingat Pengetahuan.

Kegiatan dalam Cetemep Learning dalam pelaksanaannya terlebih dahulu dipraktekkan atau didemonstrasikan bagaimana bermain mengingat pengetahuan dengan cepat dan tepat. Kemudian baru hal tersebut dilakukan Mahasiswa dengan permainan Cetemep Learning. Dari apa yang dilakukan Mahasiswa setiap kelompok akan dinilai hasilnya oleh dosen untuk memberikan suatu penghargaan. Pertama dosen akan menilai yang tercepat, dan kedua adalah pengetahuan yang paling benar sesuai dengan yang disampaikan dosen.

Dengan pembelajaran Cetemep Learning diharapkan mahasiswa dapat termotivasi dengan baik karena mereka harus mempertunjukkan kepada dosen dan kelompok yang lain untuk meraih kemenangan, bahwa mereka telah dapat mengingat dengan tepat dan cepat. Sehingga Cetemep Learning menjadikan suatu hasil inovasi pembelajaran yang bersasar pada teori pembelajaran langsung dan teori pemrosesan informasi (Nur. M, 2000 : 17).

Adapun teori pendukung CeTeMeP learning antara lain teori pemrosesan informasi yaitu teori yang membahas bagaimana cara pengetahuan didapat dan mudah diingat. Oleh karena itu teori ini banyak menjelaskan bagaimana seseorang memperoleh informasi dari lingkungan. Untuk memperoleh suatu informasi sebanyak mungkin dan dapat diingat dalam jangka waktu yang lama, perlu dilakukan berbagai strategi, selanjutnya semua informasi akan diproses didalam otak melalui beberapa indera.

Para psikologi kognitif menjelaskan bahwa pemrosesan informasi dalam otak manusia mirip dengan proses kerja komputer. Teori ini menganalogikan informasi masuk dalam pikiran lewat indera seperti masuknya data melalui keyboard komputer dan selanjutnya disimpan sementara waktu dalam ruang kerja yang disebut sebagai memori jangka pendek, dan sama seperti pada komputer. Kemudian informasi yang bersifat sementara akan dialihkan keingatan jangka

panjang dan ini dianalogikan dengan hard disk pada komputer. Informasi yang telah disimpan dalam hard disk sewaktu- waktu dipanggil kembali jika informasi tersebut dibutuhkan.

Kemudian teori pendukung CeTeMeP learning yang lain adalah sistem memori yaitu pemrosesan informasi yang terjadi dalam otak manusia adalah melalui beberapa komponen. Komponen yang pertama dari sistem memori yang dilalui informasi adalah register penginderaan. Register penginderaan ini berfungsi untuk menampung sejumlah besar waktu yang sangat singkat, tidak lebih dari dua detik. Dalam waktu singkat tersebut, jika tidak mendapat suatu proses terhadap informasi yang ditampung, maka informasi tersebut biasanya akan hilang.

Keberadaan register penginderaan mempunyai dua implikasi yang penting dalam pendidikan. Pertama orang harus menaruh perhatian pada suatu informasi bila informasi harus diingat, kedua seseorang memerlukan waktu untuk membawa semua informasi yang dilihat dalam waktu singkat masuk kedalam kesadaran (Nur, 1998 : 3). Salah satu contoh dapat kita lihat betapa sulitnya seseorang pebelajar mempelajari semua informasi yang dibombardir kepadanya dalam waktu tertentu. Akan tetapi siswa akan lebih mudah mengingat mempelajari informasi tersebut apabila dapat memilih informasi yang perlu dipelajari dan perlu diperhatikan dari sejumlah informasi yang diterimanya.

F. PENUTUP

Dengan model pembelajaran Cetemep Learning dapat memberikan ketuntasan belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah semester I (satu) pada materi Demokrasi Pancasila dalam mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan Indonesia sebagai berikut :

1. Diperoleh prangkat pembelajaran baku yang berorientasi pada model CeTeMeP learning, yaitu SAP, Tes hasil belajar, angket respon mahasiswa dan lembar pengamatan aktivitas pembelajaran.
2. Aktivitas dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran CeTeMeP learning semua aspek dapat dikategorikan baik , dan pembelajaran berpusat pada mahasiswa.

3. Respon mahasiswa terhadap pembelajaran dengan CeTeMeP learning umumnya menyatakan senang, merupakan sesuatu yang baru bagi mereka, memberikan kemudahan dalam belajar, dan berminat untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya.
4. CeTeMeP learning dapat memberikan ketuntasan belajar mahasiswa Prodi pendidikan pokok Demokrasi Pancasila dalam mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Sejumlah 40 tuntas dalam belajar. Tidak ada mahasiswa yang mengalami tidak tuntas dalam pokok bahasan Demokrasi Pancasila dengan SKBM yang telah ditetapkan 65.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdul gani, Ruslan (1998) Pancasila dan Reformasi, Makalah Seminar Nasional 8 juli 1998, Jakarta : Kagama.
- Kaelan, H (2007) Pendidikan Kewarganegaraan, Yogyakarta : Paradigma.
- Nur, M (2000). Pemotivasian untuk belajar. Diklat kuliah yang tidak dipublikasikan, Surabaya : Universiti Press.
- Roestiyah (2002) Strategi Belajar Mengajar, Jakarta : Rineka Cipta.
- Rusman (2012) Model – model Pembelajaran, Bandung : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman (2006) Interaksi Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada
- Sujana (2005). Metode Statistik, Bandung : Transito.
- Suryabrata, S. (1998) Metodologi Penelitian , Jakarta : PT. Raja grafindo Persada.